

CULTURA CLÁSICA “FRIKI” I: HARRY POTTER

EDUARDO SÁNCHEZ LIENDO

esanchezl01@educantabria.es

IES Ataúlfo Argenta (Castro-Urdiales, Cantabria)

Resumen

El mundo actual está lleno de referencias al mundo clásico que, en muchos casos, pasan desapercibidas. Sin embargo, muchas de ellas se incluyen en campos que resultan del interés de los jóvenes de hoy. Por ello, estas referencias pueden utilizarse con un enfoque pedagógico a fin de fomentar su implicación en el estudio de nuestras materias. En este artículo, proponemos aprovechar la pervivencia del latín y la mitología en la saga de *Harry Potter* como recurso pedagógico en nuestras asignaturas.

Palabras clave

Didáctica, Harry Potter, mitología, lengua latina.

Abstract

Today's world is full of references to classic world which usually go unnoticed. Nevertheless, many of them are part of fields that get young people interested in. Because of this, those references can be used pedagogically in order to encourage their involvement in our subjects. In this paper, we propose to make the most of pervivence of latin and classical culture among *Harry Potter* series as a pedagogical resource in our subjects.

Keywords

Didactics, Harry Potter, Mythology, Latin language.

1. INTRODUCCIÓN

Las asignaturas de Griego, Latín y Cultura Clásica tienen un escaso protagonismo en el currículo educativo actual. En Bachillerato, arrinconado Griego a la posición de optativa en la modalidad de Humanidades, Latín aún mantiene una mejor situación como materia de modalidad en el itinerario de Humanidades y Ciencias Sociales. En Educación Secundaria Obligatoria, por su parte, Cultura Clásica es una asignatura optativa, en habitual concurrencia con otras muchas materias, no siempre de oferta obligada y, en ocasiones, como ocurre en la Comunidad Valenciana, señalada específicamente como materia que no se debe ofertar si implica un aumento de la plantilla del centro; hagamos mención expresa de la honrosa excepción que suponen las tres horas obligatorias de Cultura Clásica en 2º de ESO que contempla Castilla y León.

Queremos empezar con esta pequeña reflexión no como lamento o crítica, sino para contrastar que, frente a ese escaso protagonismo que citábamos, la influencia del mundo clásico tiene una presencia en la actualidad mucho mayor. Los ejemplos son diversos, entre los que citamos tan sólo unos pocos en distintos campos:

— En cine¹, tenemos *Hércules* (1997), *Gladiator* (2000), *Alejandro Magno* (2004), *Troya* (2004), *300* (2007), *Ágora* (2009), *Furia de titanes* (2010), *Ira de titanes* (2012) o *300: el origen de un imperio* (2014), dentro de un largo etcétera.

— En televisión, es fundamental la serie *Roma* (2005-2007). Otros ejemplos son *Bárbaros* (2020), con diálogos en latín, o, por citar un ejemplo español, *Imperium* (2012).

— En literatura, están las colecciones de *Marco Didio Falco*, de Lindsey Davis (1989-2010), o *Las crónicas del Campamento Mestizo*, de Rick Riordan (2005-2020).

— En teatro², baste como ejemplo la popularidad de la que disfruta el Festival de Teatro Clásico de Mérida, cuya sexagésimo séptima edición ha concluido en el verano de 2021.

¹ Sobre la aplicación didáctica del cine de temática clásica, cf. Lillo (1994) y Lillo (1997).

² Son propuestas didácticas de teatro clásico Urrea (2016), Gallardo (2012), Navarro-Pastor (2013) o Beltrán-Cases-García (2011).

— En música, el grupo Tierra Santa posee algunas canciones de marcada inspiración clásica, como *La caja de Pandora* (2000), *Pegaso* (2001), *Nerón* (2004) o *La ira del cielo* (2004). Por su parte, el disco *La ley innata* (2008), del grupo Extremoduro, incluye nada menos que un pasaje del *Orator*, de Cicerón, en la carátula.

— En videojuegos³, no puede quedar sin mención la serie *God of War* (2005-2018), junto con *Age of Mythology* (2002-2003). Además, entre los juegos *fangame* que se basan en la saga Pokémon y que se han vuelto frecuentes en los últimos años, destaca *Pokémon Africanus* (2019-), ambientado en la II Guerra Púnica.

— En el diseño gráfico, Internet permite ver, con una simple consulta en Google, infinidad de ilustraciones de tipo *fan art* con inspiración en la mitología en particular o el mundo clásico en general.

Sirvan estos ejemplos, conocidos en mayor o menor medida, para apuntar que nada de los clásicos nos es ajeno. Antes bien, a día de hoy se pueden encontrar, como acabamos de exponer, huellas del mundo clásico en muchos aspectos actuales (por remitir a uno de los casos citados, ¿quién habría esperado ver unidos Pokémon y Roma?). Esta presencia de lo clásico en elementos actuales es lo que pretendemos comentar en este artículo.

En efecto, nuestro propósito aquí es analizar cómo se puede verter esa huella clásica en el reducido espacio que nos proporcionan nuestras asignaturas⁴. Para ello, comenzamos aquí lo que pretende llegar a ser una pequeña serie de publicaciones en las que expondremos algunas ideas y propuestas de trabajo para presentar en el aula el rastro de la cultura clásica en algunos productos actuales. Empecemos por la saga *Harry Potter*⁵.

³ Para la aplicación didáctica de videojuegos, cf. López (2020).

⁴ Por ello, hemos acompañado, en aquellos casos en los que hemos encontrado referencias dignas de mención, nuestros ejemplos con bibliografía de tipo didáctico.

⁵ Ninguna de las referencias que vamos a exponer aquí requiere un conocimiento profundo de la saga para comprenderlas. De hecho, para cualquier persona no versada en *Harry Potter* es fácil encontrar información en Internet al respecto de todas las referencias. Por todo ello, no nos vamos a detener a contextualizar o presentar a los personajes, lugares u otros aspectos que mencionemos.

2. HUELLAS DE LA CULTURA CLÁSICA EN HARRY POTTER

La saga *Harry Potter*, creada por J. K. Rowling, no necesita, dado su enorme éxito, presentación alguna. Sí es posible que sea necesario señalar que la autora estudió Filología Clásica en la universidad, y, por este motivo, sus libros están llenos de referencias al mundo clásico⁶.

Una rápida búsqueda en Google con las palabras “Harry Potter cultura clásica” permite ver que la presencia de elementos clásicos en esta saga no ha pasado inadvertida: se pueden observar ejemplos como un artículo de prensa o una encuesta al respecto realizada por una alumna de instituto.

De hecho, hay ejemplos de obras dedicadas expresamente a rastrear la influencia del mundo grecorromano en *Harry Potter*, como son Colbert (2002) o Bonifatti (2011). Es de suponer que su lectura puede interesar a cualquier alumno que sea aficionado a la obra de Rowling, y que su uso en clase puede, en este sentido, resultar fructífero. Más académico resulta el, en todo caso significativo, trabajo de Martín (2009).

No obstante, nuestra propuesta aquí busca presentar algunos ejemplos de esta influencia desde una perspectiva que permita que la saga *Harry Potter* se convierta en una excusa para aprender contenidos de nuestras asignaturas (o, quizá, que estas se conviertan en una excusa para aprender sobre *Harry Potter*). En concreto, centramos nuestro estudio en tres grandes apartados: nombres, criaturas mágicas y hechizos; añadimos un cuarto que recoge otros ejemplos de tipos variados. Por último, como pequeño desafío para alumnos especialmente interesados, añadimos, en un quinto apartado, una canción en latín.

2.1. Nombres

Muchos personajes de *Harry Potter* tienen nombres que remiten a la cultura clásica (casi siempre se trata de la mitología, aunque, en algún caso, se trata de personajes históricos o de meras palabras que pueden trabajarse según el planteamiento que explicaremos para los hechizos). Además, estas referencias no suelen ser aleatorias, sino que tienden a encerrar algún guiño al carácter o a la identidad del propio personaje.

⁶ Hay traducciones al latín de los dos primeros libros (*Harrius Potter et Philosphi Lapis* y *Harrius Potter et Camera Secretorum*) y del primero al griego clásico (Ἄρειος Πότηρ καὶ ἡ τοῦ φιλοσόφου λίθος).

A partir de esta relación entre mitología⁷ y personaje, pueden plantearse varias aplicaciones en el aula: una mera exposición sobre mitología, una actividad investigadora por parte de los alumnos para que sean ellos quienes realicen la identificación, o, incluso, una combinación de ambos aspectos mediante una actividad lúdica con la mecánica de un concurso. Algunos ejemplos son los siguientes:

— Albus Dumbledore: Dumbledore es un poderoso mago blanco y referente del lado positivo de la magia. Su nombre es el adjetivo latino *albus* (‘blanco’), lo que supone una evidente referencia a su papel.

— Argus Filch: Filch es el conserje y vigilante del colegio. Su nombre está tomado del gigante griego Argos, que destacaba por ser un guardián eficaz (se decía, incluso, que tenía cien ojos). Zeus se acostó con la mortal Ío y, cuando Hera le pidió explicaciones, él negó haber tenido cualquier relación con la muchacha. Ante esa respuesta, la diosa afirmó que, en tal caso, no le importaría hacerle algún mal. Zeus hubo de disimular y la convirtió en vaca. Aun así, Hera no se fiaba y encargó a Argos que vigilara la vaca. Zeus, por su parte, pidió a Hermes que lo matara.

— Draco Malfoy: Draco Malfoy es un claro exponente de la casa Slytherin. Su nombre proviene del sustantivo latino *draco*, que, a su vez, deriva del griego δράκων (*drákon*). La palabra griega significa indistintamente ‘dragón’ o ‘serpiente’. Teniendo en cuenta que la casa de Malfoy es Slytherin, debemos entenderlo, más bien, como ‘serpiente’, ya que este animal es el emblema de dicha casa. La mitología griega presenta criaturas con naturaleza de reptil, sin que esté muy claro si son dragones o serpientes (*cf. infra*).

— Familia Black: la familia Black es una de las más antiguas, amplias y notables familias de sangre mágica. Sus miembros suelen ostentar nombres de estrellas, los cuales, a su vez, provienen de la mitología. El más destacado en la historia es Sirius Black, y por ello lo exponemos aparte (*cf. infra*). Son también relevantes las hermanas Bellatrix Lestrange (*bellatrix*, ‘guerrera’, recoge su carácter temperamental, pendenciero y sanguinario), Andrómeda Tonks (Andrómeda fue salvada por Perseo de un monstruo que había enviado Posidón como castigo a la soberbia de la madre de Andrómeda) y Narcisa Malfoy (Narciso

⁷ En materia de mitología, seguimos las referencias de Grimal (1981).

fue un personaje vanidoso, rasgo propio de esta mujer y de las familias Malfoy y Black por su creencia en la superioridad de la sangre mágica). Asimismo, Nymphadora Tonks, hija de Andrómeda, también es un personaje significativo (su nombre significa “regalo de las ninfas”). Se pueden aprovechar otros nombres de la familia, de importancia mucho menor en la saga, como Arcturus, Cassiopeia, Cygnus, Orión (*cf. infra*), Pollux o Phoebe.

— Hermanos Peverell: los hermanos Peverell fueron los creadores de las tres Reliquias de la Muerte, las cuales, según la leyenda, les habían sido entregadas auténticamente por la muerte. El primero de ellos, Antioch, recibió la Varita de Saúco, acorde a su carácter belicoso; aunque hay varios personajes de nombre Antíoco en la mitología, esto puede hacer que se corresponda con el hijo de Heracles, destacado por su legendaria fuerza. El segundo, Cadmus, consiguió la Piedra de la Resurrección, un objeto con el que intentó resucitar a su amada, pero que, en realidad, sólo proporcionaba una sombra de la persona muerta, lo que le llevó a suicidarse por desesperación; en la mitología, Cadmo, fundador de Tebas, estuvo casado con Harmonía, y ella, en la boda de ambos, recibió de los dioses un collar que, no obstante, supuso una maldición de sangre para su familia, pudiendo ser esto una analogía con el funesto resultado de la piedra. El tercero, Ignotus, obtuvo la Capa de Invisibilidad; el término *ignotus* (‘desconocido’) parece una referencia a la capacidad de ocultamiento que obtuvo con su capa.

— Hermione Granger: Hermione es la inteligente y leal amiga de Harry Potter. Su nombre es, quizá, uno de los que menos correspondencia guarda entre el personaje de la saga y su correspondiente mitológico. De hecho, J. K. Rowling asegura que tan sólo quería darle un nombre poco usual. En todo caso, Hermione era la hija de Menelao y Helena, y, en su infancia, había sido prometida a su primo Orestes, hijo de Agamenón, hermano de Menelao, y su esposa Clitemnestra, pero su padre prefirió, con el tiempo, casarla con Neoptólemo, el hijo del gran guerrero Aquiles. La relación fue estéril, y Hermione culpó de su incapacidad de tener hijos a Andrómaca, viuda del guerrero troyano Héctor que había sido tomada como esclava por Neoptólemo. Con el tiempo, Orestes y Neoptólemo se enfrentaron por Hermione, y el vencedor fue Orestes, con quien Hermione sí pudo tener descendencia.

— Mérope Gaunt: Mérope fue la madre de Voldemort. Su condición era la de una *squib* (persona de sangre mágica que, no obstante, nace sin poderes), lo cual le hacía sufrir el desprecio de su padre, último descendiente de una familia heredera de Salazar Slytherin y venida a menos con el paso de los siglos. Mérope se enamoró de un *muggle* (persona no mágica), algo que su padre rechazó vivamente por su cerrada defensa de la pureza de sangre. En la mitología, Mérope era una de las Pléyades, hijas del titán Atlas, que se casó con un mortal y, en consecuencia, quedó en una posición menor. De las siete estrellas de la constelación de las Pléyades, Mérope es, de hecho, la que tiene un brillo más apagado. El mismo número siete tiene relación con el personaje, ya que el hijo de Mérope consideró el siete como la cifra perfecta de partes en que debía dividir su alma para alcanzar la inmortalidad.

— Horace Slughorn: Horace Slughorn es profesor de Pociones en Hogwarts durante la mayor parte del siglo XX y retoma su puesto en el sexto curso de Harry en el colegio. Su nombre hace referencia al poeta Quinto Horacio Flaco: Horacio seguía la doctrina epicureísta, que defendía que la felicidad se obtiene mediante el placer y que la amistad debía estar concebida no como ayuda a los demás, un aspecto propio del estoicismo, sino como un beneficio para uno mismo. Slughorn se muestra como una persona dada a las comodidades y a los placeres, y gusta de obtener favores y recompensas de amigos a quienes previamente ha auspiciado a alcanzar puestos reconocidos en la sociedad.

— Minerva McGonagall: la profesora McGonagall se muestra como un personaje sabio y justo, si bien también es muy estricta. Su nombre es el de la diosa romana de la sabiduría; su equivalente en la mitología griega es Atenea. Atenea tenía otras atribuciones, como la guerra inteligente (frente a la guerra bruta de Ares), el conocimiento, la justicia, las habilidades de la artesanía o la política.

— Pomona Sprout: la profesora Sprout está a cargo de la asignatura de Herbología. Su nombre es el de Pomona, diosa de los frutos y los árboles frutales, una de las divinidades agrarias de Roma. Los romanos fueron un pueblo ganadero y agricultor en sus orígenes, de ahí que tuvieran muchas divinidades menores para todas las actividades agrícolas, como Fauno, Flora, Fons, Silvano o Vertumno. De hecho, muchos de los dioses mayores, como Ceres, también tenían un carácter agrícola.

— Quirinus Quirrell: el profesor Quirrell impartió Defensa contra las Artes Oscuras en el primer curso de Harry en Hogwarts, pero, en realidad, era un servidor de Voldemort que había acogido en su propio cuerpo el espíritu de su señor. Como resultado de esto, la nuca de Quirrell mostraba el rostro de Voldemort, algo que él ocultaba bajo un turbante. El nombre de Quirinus se corresponde con uno de los nombres que poseía el dios Jano. Jano era una divinidad genuinamente itálica y, en efecto, no tenía equivalente entre los dioses griegos. Le correspondían los comienzos (el comienzo del año es el mes de Jano, el mes *Ianuarius*) y las puertas. Este dios se representaba con dos caras que estaban unidas por el lado de la nuca y miraban en direcciones opuestas.

— Remus Lupin: Remus Lupin, profesor de Defensa contra las Artes Oscuras en el tercer curso de Harry en Hogwarts, destaca, sobre todo, por ser un hombre lobo. En este personaje, tanto el nombre como el apellido tienen origen clásico, haciendo referencia a la condición del profesor. El apellido Lupin se forma sobre el sustantivo *lupus* ('lobo'), mientras que Remus es el nombre latino de Remo, uno de los fundadores de Roma junto con su hermano Rómulo. Ambos hermanos fueron amamantados por una loba.

— Sibyll Trelawney: la profesora Trelawney está a cargo de la asignatura de Adivinación, aunque sus dones para esa disciplina se reducen a muy escasos raptos de auténtica inspiración vidente. Su nombre hace referencia a las Sibilas, personajes del mundo grecorromano que tenían el don de profetizar el futuro. La más destacada era la Sibila del Oráculo de Delfos, que emitía profecías a quien se las requería. La tradición griega decía que esta Sibila pronunciaba sus vaticinios por inspiración de Apolo, pero lo cierto es que el Oráculo estaba sobre una sima por la que se filtraban gases tóxicos que podían poner a una persona en estado de trance. Por otro lado, la profesora Trelawney era tataranieta de una famosa vidente, Cassandra Trelawney, cuyo nombre también remite a una adivina de la mitología: Casandra, hija del rey Príamo de Troya. Casandra pidió un regalo a Apolo a cambio de ceder a los intereses amorosos de este dios, y él le concedió el poder de la profecía, pero ella incumplió su promesa, y Apolo la condenó a no ser creída por nadie.

— Sirius Black: Sirius es el más estrecho amigo del padre de Harry y, como consecuencia de esto, también es padrino del propio Harry. El

nombre de Sirius hace referencia a Sirio, el perro del cazador Orión (Orión Black, de hecho, era el padre de Sirius). Teniendo en cuenta, además, que Sirius es un animago y se convierte en un perro negro, su nombre, que significaría ‘perro negro’, es una clara definición del personaje. En la mitología, el cazador Orión se propuso cazar a todos los animales existentes, y Gea, la diosa Tierra, para impedirlo, envió un escorpión gigante que mató a Orión. Como era un cazador, la diosa de la caza, Ártemis, creó una constelación en honor al cazador. Además, detrás de la constelación de Orión, está la constelación del Can Mayor, cuya estrella principal recibía entre los griegos el nombre de Σείριος (*Séirios*), la estrella del perro, lo cual es, sin duda, otra referencia más al origen del nombre de Sirius.

— Otros ejemplos significativos de nombres pueden ser Alastor Moody (se calificaba como ἀλάστωρ a, generalmente, una divinidad que actuaba como espíritu vengador de un crimen o azote de un criminal; Moody es un auror, alguien especializado en la captura de magos tenebrosos), Cornelius Fudge (ministro de Magia que podría ser una referencia al dictador Lucio Cornelio Sila), Olympe Maxime (directora del colegio francés Beauxbatons y semigigante, por lo que su nombre hace referencia al Olimpo, morada de los dioses, y su apellido es el adjetivo francés derivado del latino *maximus*), Septima Vector (profesora de Aritmancia, el estudio de las propiedades mágicas y adivinatorias de los números, lo que explica su nombre de pila por la importancia del número siete) o Xenophilius Lovegood.

2.2. Criaturas mágicas

Las diversas criaturas mágicas que habitan en el mundo de *Harry Potter* tienen diferentes fuentes de inspiración: la mitología griega, la mitología celta o la mitología nórdica, además de la propia imaginación de la autora.

Para trabajar este apartado, se pueden plantear las mismas ideas que en el anterior. Algunos ejemplos de criaturas tomadas de la mitología griega son los siguientes:

— Basilisco. Uno de los cuatro fundadores de Hogwarts, Salazar Slytherin, creó una cámara secreta en la que se alojaba un basilisco, que debía ser liberado para acabar con la vida de aquellos alumnos que

fueran de familias no mágicas. El basilisco no protagoniza episodio alguno de la mitología clásica, pero sí aparece citado en algunas fuentes literarias, que lo presentan como oriundo de Libia, dotado de un potente y eficaz veneno, y capaz de paralizar con la mirada. El veneno y la parálisis son dos efectos que causa el basilisco de Slytherin.

— Caballo volador. Para participar en el Torneo de los Tres Magos, los alumnos de Beauxbatons, escuela francesa de magia, llegaron a Hogwarts en un carruaje tirado por caballos voladores. La imagen de caballo volador más representativa de la mitología griega es Pegaso, pero los caballos de Beauxbatons y su carro se corresponden, más bien, con el carro de Helios y sus caballos. De hecho, la raza de caballos de Beauxbatons se llama *abraxan*, y uno de los caballos que tiraban del carro de Helios era Abraxas. Helios era el dios del Sol y estaba encargado de hacer salir el Sol todos los días llevándolo en su carro. Uno de sus hijos fue Faetón, que, en cierta ocasión, insistió en conducir el carro de su padre. Cuando Helios finalmente cedió, Faetón fue incapaz de mantener bajo control los fieros caballos, por lo que el carro se estrelló contra el suelo, quemando parte de África, por lo que quedó convertida en un desierto, y a sus habitantes, que por ello tenían la piel negra.

— Centauro. Los centauros en *Harry Potter* son criaturas que, aunque viven de forma salvaje en el Bosque Prohibido, muestran tener una sociedad muy bien estructurada. En la mitología griega, en cambio, los centauros no sólo eran criaturas salvajes, sino que, además, estaban dominadas por sus bajos instintos. Un ejemplo es la ocasión en que acudieron a la boda de Pirítoo e Hipodamía. Aunque prometieron comportarse, perdieron el control a causa del vino y, borrachos, intentaron violar y raptar a las mujeres que estaban allí. Entre los centauros de *Harry Potter*, destaca uno, Firenze, por ser más amable, bondadoso y cercano a los humanos. De hecho, imparte clases de Adivinación en Hogwarts. En la mitología griega, Quirón era un centauro sabio y venerable que fue maestro de varios héroes, como Aquiles o Jasón.

— Dragón. Los dragones aparecen en varias ocasiones a lo largo de la saga. Los más significativos son *Norberto* (el ridgeback noruego de Hagrid), el colacuerno húngaro que hubo de burlar Harry en la primera prueba del Torneo de los Tres Magos, o el ironbelly ucraniano que custodiaba algunas cámaras del Banco Gringotts. El papel de los

dragones en la mitología clásica es difícil de considerar, toda vez que se confunden con serpientes (*cf. supra*). Un ejemplo de esta confusión es el dragón o serpiente Pitón que mató Apolo para hacerse con el control del Oráculo de Delfos. Otro dragón es el que custodiaba el lugar que Cadmo, según un vaticinio, reconoció como destinado a la fundación de Tebas; Cadmo mató a ese dragón y sembró sus dientes, de estos surgieron unos guerreros, los Σπαρτοί ('sembrados'), que se mataron entre ellos, sobreviviendo sólo cinco. Asimismo, el carro desde el que Triptólemo, por orden de Démeter, difundía la agricultura por el mundo estaba tirado por dragones, al igual que el carro de Medea; las manzanas de las Hespérides estaban custodiadas por un dragón que fue muerto por Heracles; y otro, burlado por Jasón, hacía lo propio con el Vello de Oro en la Cólquide.

— Esfinge. En la tercera prueba del Torneo de los Tres Magos, había una esfinge en uno de los pasillos del laberinto en que se hallaba la Copa del Torneo. Para franquear el paso por ese pasillo, el más directo al final, era preciso resolver su acertijo, y, en caso de dar una respuesta errónea, la esfinge atacaría. Esta esfinge está evidentemente inspirada en la esfinge que, enviada por Hera, se situó en las inmediaciones de Tebas y comenzó a atacar a su población, matando a quienes no consiguiesen resolver el enigma que planteaba; fue Edipo quien adivinó la respuesta, y la esfinge, desesperada, se arrojó por un precipicio.

— Fantasma. En la saga, se contempla la posibilidad de que los muertos dejen tras de sí un fantasma que resulta un reflejo del difunto a nivel físico, intelectual y de carácter en el momento de su muerte. En general, tienen papeles secundarios, siendo ejemplos los fantasmas de las cuatro casas de Hogwarts, el profesor Binns (que continuó impartiendo Historia de la Magia tras su muerte) o Myrtle *la llorona*. La imagen del fantasma aparece en la tradición literaria griega ya desde Homero, donde se describe la presencia de los espíritus de los muertos en el Inframundo cuando Odiseo desciende a hablar con Tiresias, y muchos fantasmas, como el de su propia madre o el de Aquiles, acuden a su encuentro. También destaca la aparición del fantasma de Clitemestra en *Euménides*. Sin embargo, la historia más similar a los actuales relatos de fantasmas puede ser la que transmite Plinio el Joven en una de sus cartas. Según un amigo, en Atenas había una casa en la que, por las noches, solía aparecerse el espíritu de un hombre anciano, de aspecto cadavérico y sombrío, y cargado de cadenas que provocaban

un siniestro ruido al moverse. La casa quedó vacía y abandonada, y fue puesta a la venta. Tiempo después, el filósofo Atenodoro llegó a la ciudad y decidió alquilarla precisamente por la historia del fantasma. Llegada la primera noche, Atenodoro se dedicó a escribir filosofía, y, cuando apareció el fantasma, lo ignoró hasta haber terminado. Entonces salió al jardín con el fantasma, quién le señaló un punto concreto en el suelo. A la luz del día, el filósofo hizo excavar allí, y aparecieron unos huesos cargados de cadenas: el esqueleto del anciano. La ciudad de Atenas concedió un digno entierro a esos restos, y, desde entonces, la casa quedó en paz.

— Fénix. El fénix tiene una importante presencia en la saga, ya que Dumbledore posee uno, llamado *Fawkes*, cuyo papel es relevante en determinados momentos. En cierta ocasión, Harry asiste al momento en que *Fawkes*, muy viejo, estalla en llamas y queda reducido a un montón de cenizas, del que, no obstante, resurge al cabo de unos instantes como cría. Entre los griegos, el fénix, considerado una criatura procedente de Etiopía, destacaba, precisamente, por su capacidad de renacer de sus propias cenizas.

— Fluffy. Fluffy, el perro de tres cabezas que custodiaba la trampilla por la que se accedía al escondite de la piedra filosofal, está inspirado en Cerbero, el perro de tres cabezas que era propiedad de Hades y guardaba las puertas del Inframundo no sólo para que no escaparan los muertos, sino también para que no entraran los vivos. Uno de los episodios en los que Cerbero cobra protagonismo es el momento en que Hércules debe sacarlo de su morada por la fuerza, siendo esta tarea uno de los famosos doce trabajos de Hércules.

— Gigante. Los gigantes en *Harry Potter* son criaturas de unos ocho metros de altura que tienen un modo de vida tribal y prácticamente incivilizado. En el caso de la mitología griega, el origen de los gigantes se remonta a la castración de Urano. Urano, dios del cielo, gobernaba sobre el universo junto a Gea, pero mantenía encerrados en el vientre de Gea a los hijos que tenía con ella. Gea, enojada, pidió ayuda a sus hijos, y uno de ellos, Crono, aceptó. Equipado con una guadaña, cortó los genitales de su padre cuando este se dispuso a mantener relaciones con Gea. Los gigantes nacieron de la sangre que cayó sobre Gea. Más adelante, cuando Zeus y sus hermanos derrotaron a los Titanes, hijos de Gea, y los encerraron en el Tártaro, lo más profundo del Inframundo, Gea envió a los gigantes contra los dioses.

— Grifo. No hay presencia significativa de grifos en la saga, aunque se hacen algunas menciones a ellos, como la estatua que custodia el acceso al despacho de Dumbledore. En la mitología, era una criatura consagrada a Apolo y a Dioniso, y estaba encargada de custodiar los tesoros del primero y las cráteras de vino del segundo.

— Harpía. Uno de los equipos de la liga británica de *quidditch* es las Arpías de Holyhead. Es una de las muy escasas referencias a este personaje mitológico, pero es significativo que aparezca como nombre de un equipo de un deporte que se juega volando. En efecto, las harpías eran unos monstruos alados cuyo principal episodio aparece en la leyenda de los Argonautas. En la travesía hacia la Cólquide, la expedición se encontró con Fineo, un rey de Tracia acosado de forma permanente por estas criaturas. Dos de los acompañantes de Jasón eran Zetes y Calais, hijos de Céfito, viento del Oeste, que destacaban por tener alas. Fueron ellos quienes consiguieron librar a Fineo del acoso de las harpías.

— Licántropo. Hay algunos ejemplos de hombre lobo o licántropo, siendo especialmente destacado Remus Lupin (*cf. supra*). En la saga, los hombres lobo son el resultado de una infección provocada por la mordedura de otro hombre lobo. En su forma de bestia, son criaturas salvajes y totalmente ajenas a su condición humana. En el caso de la mitología griega, Licaón, rey de Arcadia, destacaba por un carácter religioso muy profundo. Tanto era así que decidió hacer sacrificios humanos. De este modo, cada vez que llegaba un visitante a su reino, lo sacrificaba a los dioses. Zeus, disgustado por tanta crueldad, acudió personalmente ante Licaón bajo la apariencia de un personaje humilde. Licaón sospechó de la auténtica identidad del visitante y, a modo de prueba, decidió servirle una de sus víctimas para comer. Por supuesto, Zeus descubrió el engaño y, como castigo, lo convirtió en lobo.

— Quimera. Esta criatura se menciona únicamente como ejemplo de criatura mágica muy peligrosa y violenta. En la mitología, la quimera, híbrido de león, dragón y cabra, aparece en el mito de Belerofonte, huésped del rey Preto. El joven fue pretendido por la esposa del rey, pero él la rechazó, y la reina, enojada, hizo creer a su marido que el joven había intentado seducirla. Por ello, Preto, que estaba obligado a respetar a Belerofonte por las leyes de la hospitalidad, decidió enviarlo a su propio suegro con instrucciones secretas de que buscara darle

muerte. Así, el suegro de Preto encargó a Belerofonte dar muerte a la quimera, considerando que semejante bestia no podía ser derrotada. Sin embargo, Belerofonte contaba con el caballo alado Pegaso, que le ayudó a acabar con la bestia desde el aire. Se puede hacer notar, además, que la dificultad de la empresa supuso que el sustantivo «quimera» se use para referirse a un objetivo imposible o muy difícil.

— Sirena. Las sirenas en *Harry Potter* son criaturas con aspecto de pez que viven en el Lago Negro de Hogwarts y, durante la segunda prueba del Torneo de los Tres Magos, intentan confundir a los campeones. Las sirenas de la mitología griega eran unas criaturas con cuerpo híbrido de mujer y ave que engañaban a los marineros, seduciéndolos con su canto, para matarlos; el episodio más conocido sobre estas criaturas es el protagonizado por Odiseo, que, informado por Circe del peligro de las sirenas, decidió, cuando su barco se acercaba a la isla de las sirenas, tapar los oídos de sus compañeros con cera para que no escuchasen el canto de las sirenas, y, así, el barco pudiese pasar por delante de la isla a salvo; él prefirió ser atado al mástil para escuchar el canto sin poder dejarse llevar por él. Con el tiempo, la vinculación de las sirenas con el mar y los marineros hizo que acabaran asociadas a una forma de pez.

— Hay dos criaturas que no están basadas en la mitología clásica, pero que merecen mención por tener un nombre formado sobre raíces latinas. Una de ellas es el dementor. Los dementores provocan, con su mera presencia, que la persona reviva sus peores recuerdos, lo que la conduce a un estado de desesperación total; el nombre de esta criatura, en efecto, está formado por el participio *demens* ('perturbado') y el sufijo *-tor*, de nombres de agente. La otra es el inferius. Esta criatura es un cadáver que sirve a las órdenes del mago que lo ha resucitado con magia negra; su nombre es la forma de comparativo del adjetivo *inferus* ('propio de abajo' y, en particular, 'muerto'), que se aplicaba a los dioses del Inframundo.

2.3. Hechizos

Muchos de los hechizos de la saga están formados por una o varias palabras en latín. Entre ellos, los hay que tienen una formulación plenamente correcta, mientras que otros tienen errores o alteraciones. Todo esto ofrece varias posibilidades para trabajar con la lengua latina a través de los conjuros: declinar o conjugar la palabra o la expresión, jugando,

además, con cambios de concordancia; traducir el hechizo al español; aprender vocabulario; corregir los errores; reconstruir las palabras que han sufrido alteraciones; o, incluso, inventar algunos hechizos nuevos.

Esta mecánica supone que, en esencia, se realizan los habituales ejercicios de práctica gramatical mediante un contenido que, sin duda, puede “endulzar” la tarea a los alumnos. Los conjuros pueden utilizarse como una actividad concreta de un día o como un mecanismo recurrente para ejemplificar la gramática a lo largo del curso. Algunos de los hechizos que pueden ofrecer rendimiento son los siguientes⁸:

— *Accio*: el encantamiento convocador es el verbo *accio* (‘convocar’, ‘invitar’). Siendo un verbo de la cuarta conjugación, se puede proponer como paradigma de esta. Este recurso puede aplicarse también a cualquiera de las palabras de los hechizos que señalamos en adelante.

— *Avis*: el término *avis* (‘pájaro’, ‘ave’) se utiliza como conjuro para hacer aparecer pájaros. Puede servir como modelo de los temas en *-i* de la tercera declinación.

— *Cave inimicum*: es un encantamiento defensivo con el que el ejecutor se oculta de sus perseguidores. Está formado por el imperativo del verbo *caveo* (‘tener cuidado’) y el acusativo de *inimicus* (‘enemigo’). Se puede aplicar para el imperativo y los adjetivos de la primera clase (entendiendo *inimicum* con valor adjetival) mediante cambios de concordancia. Además, se puede comparar con la expresión *cave canem*.

— *Confringo*: la maldición explosiva conjura una detonación con objeto de destruir algo. A través del verbo *confringo* (‘romper en pedazos’), se puede hacer un apunte etimológico para retener léxico: del verbo simple *frango* (‘romper’), la raíz de supino, *fractum*, se halla en *fractura*.

— *Cruciatus*: el nombre de la segunda de las tres maldiciones imperdonables es el término *cruciatus* (‘tortura’), que puede emplearse como paradigma de la cuarta declinación. El conjuro que se utiliza es el verbo *crucio* (‘torturar’). Esta maldición también permite hacer una reflexión sobre el origen del símbolo cristiano de la cruz.

⁸ En las indicaciones que ofrecemos en cada conjuro, no incluimos ninguna orientación expresa a un curso concreto de latín. Con todo, es evidente que el docente, en función de la complejidad gramatical, deberá escoger, en caso de materializar esta propuesta, aquellas que se adecuen al nivel de sus alumnos y del curso de estos.

— *Defodio*: el encantamiento excavador se conjura mediante el verbo *defodio* ('excavar'). A partir del verbo simple *fodio* ('cavar'), se puede plantear otro apunte etimológico: la raíz del supino *fossum* da lugar a *fosa*.

— *Densaugeo*: esta maldición provoca un crecimiento incontrolado de los dientes. El conjuro está formado por el sustantivo *dens* ('diente') y el verbo *augeo* ('crecer'). Este hechizo permite plantear la corrección del nominativo *dens* por su forma de acusativo.

— *Expecto patronum*: el encantamiento de defensa contra los temibles dementores utiliza el verbo *expecto* ('esperar') y el acusativo de *patronus* ('protector'). Su resultado, en efecto, es la materialización de una energía positiva que protege de esas criaturas. Es un excelente ejemplo para jugar con las concordancias.

— *Expelliarmus*: el encantamiento de desarme tiene como nombre una composición formada por el verbo *expello* ('tirar') y el sustantivo *arma* ('armas'). El infinitivo *expelli* puede usarse como ejemplo de forma pasiva, en cuyo caso se debería proponer que se indique la forma correcta que debería utilizarse en lugar de la inexistente *armus*; también se pueden explicar los *pluralia tantum* a partir de *arma*.

— *Fianto duri*: este encantamiento de defensa permite reforzar otras defensas conjuradas con anterioridad. Lo forman el verbo *fio* ('hacerse') y el adjetivo *durus* ('duro'), formulando la idea de "háganse duros". En el caso de *fianto*, la forma parece ser un cruce entre el presente de subjuntivo (*fiant*) y el futuro de imperativo (*fiunto*), por lo que este verbo, señalando este cruce, puede permitir trabajar ambos tiempos; el adjetivo, por su parte, es un ejemplo de predicativo.

— *Fidelius*: este encantamiento defensivo permite ocultar un secreto en la mente de una persona elegida a tal efecto; esta sólo puede revelarlo de manera libre y sin coacción alguna. Este efecto permite entender que el conjuro utilice el adjetivo *fidelis* ('fiel') en grado comparativo, siendo, pues, un ejemplo para trabajar los grados del adjetivo.

— *Finite incantatem*: este hechizo pone fin a otro embrujo en curso. Su nombre está formado por el imperativo del verbo *finio* ('terminar') y la forma *incantatem*, un acusativo inventado sobre el verbo *incanto* ('pronunciar un hechizo'). Se puede emplear para aplicar cambios morfológicos o de concordancia.

— *Harmonia nectere passus*: este encantamiento se utiliza para vincular (o reparar el vínculo) de dos objetos, como un par de armarios, que permiten establecer un pasaje mágico. Se utilizan el sustantivo *harmonia* (‘armonía’), el verbo *necto* (‘unir’, ‘conectar’) y el sustantivo *passus* (‘paso’): “unir [nuestros] pasos en armonía”. El conjuro se presta a ejercicios de variaciones gramaticales, a una explicación sobre la pérdida de esa *h-* en español o a un apunte etimológico sobre la evolución de *necto* al español a través del compuesto (*cf. infra*) *connecto* (‘conectar’).

— *Impedimenta*: la maldición obstaculizadora bloquea el avance de un enemigo. Se denomina con el término *impedimentum* (‘obstáculo’, ‘estorbo’), que, además de servir como paradigma de sustantivo neutro de la segunda declinación, permite introducir un apunte cultural: la forma de plural (*impedimenta*) se utilizaba como término específico para designar el equipaje de un soldado.

— *Imperius*: la primera de las tres maldiciones imperdonables se conjura mediante una deformación del término *imperium* (‘poder’, ‘dominio’). El conjuro es *imperio* (‘mandar’). Además de plantear la corrección del cambio de género, se puede hacer un comentario sobre el concepto mismo de *imperium*.

— *Incarcerus*: este hechizo, cuyo efecto es atar e inmovilizar a una persona, se conjura mediante una palabra inventada que, no obstante, es apta para un ejercicio etimológico. Así, se combina el prefijo *in-* de dirección y el sustantivo *carcer* (‘cárcel’), siendo útil el efecto del hechizo para asimilar el significado del concepto. Por otro lado, es un buen ejemplo para explicar la disimilación que experimenta la palabra *carcer* en su evolución al español.

— *Legeremens*: el hechizo que permite acceder a los pensamientos y recuerdos de una persona está formado por el verbo *legere* (‘leer’) y *mens* (‘mente’). Es un ejemplo de práctica de concordancia, de corrección del caso, y de mnemotecnia de léxico.

— *Levicorpus*: este encantamiento ofensivo hace que el enemigo quede colgado boca abajo en el aire. Está formado por los términos *levis* (‘leve’, ‘ligero’) y *corpus* (‘cuerpo’), que pueden usarse como ejemplos de adjetivos de dos terminaciones y de sustantivos neutros de la tercera declinación. También se puede pedir que se establezca la

correcta concordancia, y, por supuesto, se pueden proponer cambios en la concordancia. El contrahechizo es *liberacorpus*, donde se sustituye el adjetivo por el imperativo del verbo *libero* (*liberare*); su rendimiento puede ser similar.

— *Morsmordre*: este hechizo materializa una imagen etérea de la Marca Tenebrosa, símbolo de Lord Voldemort. El conjuro forma con el sustantivo *mors* ('muerte') y el verbo francés *mordre*, que procede, a su vez, del latín *mordeo* ('morder'). La idea metafórica de "morder la muerte" encaja con la pretensión de inmortalidad de Lord Voldemort y con el nombre mismo de los mortífagos, compuesto de *mors* y φαγεῖν ('comer') que significa "los que se comen la muerte". Este conjuro se puede utilizar para retener el léxico que lo forma.

— *Nox*: frente al conjuro *lumos*, que hace que la varita proyecte una suave luz, y que se forma sobre *lumen* ('luz'), se emplea *nox* para extinguir esa luz. Ambos términos permiten retener el léxico mediante la antonimia, y, en el caso de *nox*, se puede explicar su evolución fonética al español.

— *Oculus reparo*: un encantamiento muy socorrido es *reparo*, que puede incluir una mención al objeto que se quiere arreglar. Aquí, por ejemplo, el verbo *reparo* ('arreglar') está acompañado de *oculus* ('ojo') para aplicar el hechizo a las gafas de Harry. En este caso, se puede pedir que se corrija la forma de nominativo, que debería estar en acusativo.

— *Obliviate*: el encantamiento desmemorizador se utiliza para eliminar determinados recuerdos de una persona o, en los casos más graves, toda su memoria. El conjuro es una forma de imperativo inventada sobre el verbo *obliviscor* ('olvidar'). Se puede utilizar como recurso para introducir los verbos deponentes, y también permite explicar su evolución al español a través de la derivación de un infinitivo vulgar (**oblitare*) a partir del participio de perfecto (un ejemplo paradigmático de esta evolución es *usar*, formado sobre un **usare* derivado del participio *usus*, del igualmente deponente *utor*, 'utilizar').

— *Oppugno*: este hechizo ofensivo obliga a atacar a algún ser que se haya invocado previamente. Se forma con el verbo *oppugno* ('atacar') y es útil como recurso para asimilar el significado del término, apelando, además, a la etimología de términos españoles como *pugna* o *pugnar*.

— *Periculum*: este encantamiento tiene la finalidad de generar una luz similar a una bengala de auxilio. En efecto, el conjuro emplea la palabra *periculum* (‘peligro’), lo que supone un excelente ejemplo de etimología con particularidades fonéticas significativas.

— *Petrificus totalus*: el encantamiento paralizador se conjura mediante dos palabras. La primera es un compuesto de *petra* (‘piedra’) y de una forma de *facio* (‘hacer’) con apofonía; la segunda es una deformación de la forma medieval *totalis*, derivada, a su vez, de *totus* (‘todo’). Se puede plantear aquí a los alumnos el pequeño desafío de descubrir por su cuenta esta reconstrucción.

— *Piertotum locomotor*: este conjuro tiene el efecto de convocar las estatuas de Hogwarts como ejército defensivo. Se forma sobre el hechizo básico *locomotor*, que se emplea para mover algo, y que se forma con los sustantivos *locus* (‘lugar’) y *motor* (‘lo que mueve’). El añadido *piertotum*, por su parte, combina el sustantivo francés *Pierre*, procedente del latín *petra* (‘piedra’), y el indefinido *totum* (‘todo’). Aquí también se puede plantear a los alumnos la explicación de la construcción del conjuro.

— *Protego*: el encantamiento de defensa se formula mediante el verbo *protego* (‘proteger’). Presentar este verbo desde una perspectiva etimológica puede ser una pequeña ayuda para recordar la correcta ortografía del verbo español.

— *Sectumsempra*: esta maldición provoca heridas que sangran de forma continuada y que sólo pueden sanarse con el correspondiente contrahechizo. El conjuro se forma mediante el participio del verbo *seco* (‘cortar’) y el adverbio *semper* (‘siempre’): “siempre cortado”. Este ejemplo ayuda a asimilar el léxico, requiere reconocer el adverbio, y permite explicar la evolución del verbo al español a través de su resultado directo (*segar*) o de derivados (*sección*).

— *Tergeo*: el encantamiento de limpieza se conjura mediante el verbo *tergeo* (‘limpiar’). Se puede emplear para explicar la evolución al español: al ser habitual el uso de compuestos en la evolución al español, como en el caso de *comedere* (‘comer’) frente al simple *edere*, el verbo *detergere*, a través de la forma de participio de presente *detergens*, da lugar a la forma *detergente* española, mostrando la habitual sustantivación de los participios de presente.

— *Vulnera sanentur*: el único contrahechizo que permite sanar las heridas de *sectumsempra* es *vulnera sanentur*. Se forma con el nominativo plural de *vulnus* ('herida') y el subjuntivo pasivo de *sano* ('curar'): "que se curen las heridas".

Como apunte final de este epígrafe, recogemos dos conjuros basados en el griego: *anapneo* (ἀναπνέω, utilizado para solucionar un caso de atragantamiento) y *episkeyo* (ἐπισκευῶ, empleado para restañar una herida).

2.4. Otros

Sin duda, los tres campos analizados son los que más rendimiento ofrecen para la propuesta que presentamos. No obstante, también podemos recoger más ejemplos en otros tipos de campos. Todos ellos pueden ser objeto del mismo tratamiento que los hechizos. En pocas palabras, son ejemplos los siguientes:

— Pociones: el nombre de algunas pociones es latino, como la posición de la buena suerte (*Felix felicitas*, que no es sino la enunciación de un adjetivo), el suero de la verdad (*Veritaserum*, formado por *veritas*, 'verdad', y *serum*, 'suero') o un filtro de amor (*Amortentia*, construido sobre *amor*, 'amor' y una deformación de *teneo*, 'tener').

— Contraseñas: el acceso a la sala común de Gryffindor está custodiado por el cuadro de la Señora Gorda, que exige una contraseña para poder franquear el umbral. Son ejemplos *Caput draconis* ('cabeza de dragón'), *Fortuna maior* ('fortuna mayor') o *Quid agis?* ('¿qué tal?').

— Escobas: las únicas escobas voladoras que tienen un nombre latino son las de la marca *Nimbus* ('nube de lluvia'). Es una marca significativa en tanto en cuanto es la primera escoba voladora que utiliza Harry.

— Lemas: los lemas de algunas instituciones del mundo de *Harry Potter* son frases en latín. Sin duda, el lema de Hogwarts es el más representativo en este sentido: *Draco dormiens nunquam titillandus* ("Un dragón que duerme nunca ha de ser cosquilleado"). Otros ejemplos son el lema de Gringotts, el banco de los magos británicos: *Fortius quo fidelius* ("Más fuerte cuanto más fiel"); o el del Wizengamot, el Tribunal Supremo de la Gran Bretaña mágica: *Ignorantia juris neminem excusat* ("El desconocimiento de la ley no es excusa para nadie").

— Hay algunos aspectos de la saga que evocan otros aspectos de la cultura clásica: el citado laberinto de la tercera prueba del Torneo de los Tres Magos es una clara referencia al laberinto erigido por Dédalo en Creta (ambos laberintos encierran monstruos); el recorrido en barca por el Lago Negro que realizan los alumnos de primer curso guiados por Hagrid para llegar a Hogwarts evoca la travesía de las almas llevadas por Caronte a través de la laguna Estigia, aunque, evidentemente, los destinos de ambas embarcaciones son muy diferentes; las profecías encerradas en el Departamento de Misterios del Ministerio Británico de Magia eran consultadas en caso de necesidad por aquellos que estuviesen vinculados a su contenido, y fueron destruidas por accidente, todo lo cual hace pensar en los Libros Sibilinos.

2.5. *In noctem*

La banda sonora de la sexta película (*Harry Potter y el misterio del príncipe*, 2009), a cargo de Nicholas Hooper, incluye una pieza titulada *In noctem*, que se utilizaba para ambientar una escena eliminada. La letra de esta canción, disponible en YouTube, está escrita en latín, aunque también se interpreta la versión en inglés. La parte latina es la siguiente:

*Ferte in noctem animam meam,
illustrent stellae viam meam.
Aspectu illo glorior
dum capit nox diem.*

*Cantate vitae canticum
sine dolore actae.
Dicite eis quos amabam
me nunquam obliturum.*

3. CONCLUSIONES

Presentamos en este artículo una serie de pequeñas propuestas sobre cómo abordar el trabajo con la lengua latina o el estudio de la mitología mediante el uso de un mecanismo que resulte atractivo a ojos de los estudiantes. En absoluto se trata de presentar aquí un método consolidado, sino de tan sólo esbozar unas pinceladas que orienten unos

contenidos determinados (que, en ocasiones, pueden llegar a resultar áridos) hacia una perspectiva que facilite su aprendizaje.

Es innegable que la lengua latina no ha cambiado en muchos siglos, pero eso no debe significar que la enseñanza de sus rudimentos deba, igualmente, quedar inmutable con el paso del tiempo. Antes bien, la labor del docente debe buscar siempre una constante actualización e innovación que sirvan para conseguir que los contenidos que explique lleguen a sus alumnos de la manera más eficaz.

Por último, abordando la idea de “actualidad”, este planteamiento no resulta ajeno a un concepto fundamental del currículo actual como es el de las competencias clave. Sin duda, las sugerencias de trabajo de la lengua latina hacen que en esta propuesta tenga una clara presencia la competencia en comunicación lingüística. Asimismo, el hecho de que la saga *Harry Potter* muestre numerosas huellas de la tradición cultural grecolatina pone de relevancia la competencia en conciencia y expresiones culturales. Cabe señalar una tercera competencia, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, en tanto en cuanto las orientaciones de trabajo que hemos sugerido, orientadas a que sean los propios alumnos quienes intenten descubrir, asimilar o entender todas las huellas clásicas de la saga, realizando su trabajo a partir de ello, fomentan esta competencia. Por otro lado, la competencia en aprender a aprender se justifica por el hecho de que nuestra propuesta de trabajo busca orientar al alumno para que inicie, organice y desarrolle su aprendizaje de una forma que estimule su curiosidad y su motivación por aprender.

BIBLIOGRAFÍA

BELTRÁN, M. T., CASES, M. T. y GARCÍA, M. (2011), *Edipo Rey*, Editorial Tilde, Valencia.

BONIFATTI, K. (2011), *Las voces de los clásicos en Harry Potter*, Editorial Biblos, Buenos Aires.

COLBERT, D. (2002), *Los mundos mágicos de Harry Potter: mitos, leyendas y datos fascinantes*, Ediciones B, Barcelona.

GALLARDO, E. (2012), *Lisístrata*, Editorial Tilde, Valencia.

GRIMAL, P. (1981), *Diccionario de la mitología griega y romana*, Paidós, Barcelona.

LILLO, F. (1994), *El cine de romanos y su aplicación didáctica*, Ediciones Clásicas, Madrid.

LILLO, F. (1997), *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*, Ediciones Clásicas, Madrid.

LÓPEZ, G. (2020), "Videojuegos de acción y aventura en el aula de Cultura Clásica: uso de la saga *God of War* para el aprendizaje comparativo de mitos griegos", *Thamyris, nova series: Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín* 11, 71-100.

MARTÍN, A. M. (2009), "Todo lo puede el amor. Harry Potter y los clásicos", en E. Padorno & G. Santana (eds.), *Omnia vincit amor: consideraciones sobre el amor en la literatura universal*, Ediciones Clásicas, Madrid, 153-182.

NAVARRO, M. & PASTOR, J. (2013), *Hipsípila*, Editorial Tilde, Valencia.

URREA, J. (2016), *¡Mitos clásicos... a escena!*, Editorial Tilde, Valencia.

